

DEAD OR ALIVE® 5

LAST ROUND

CONTENTS

コントローラーの使い方	2	技の属性	7
ゲームの始め方	3	アクション詳細	8
画面の見方	5	タッグマッチの操作	15
3 すぐみについて	6	オンライン	16

本文デザイン：mammoth.

※ 本解説書の画面写真は、開発中のものです。

※ ゲームの詳細な内容は、変更されることがあります。ご了承ください。

Akira, Sarah, Pai, Jacky characters © SEGA.
Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

»» ヨントローラーの使い方

Xbox 360 コントローラー



※方向パッド／左スティックの操作は、キャラクターが右向き時のものです。左向きの場合は、左右の入力が逆になります。
※本取扱説明書で説明する操作は、A TYPEの操作です。操作タイプやボタン割り当ては「OPTION」の「CONTROL SETTING」で変更できます。
※対戦以外の操作は、画面右下に表示されるキーガイドをご覧ください。

- RT**: 右トリガー
強キック $H + K$
隙は大きいが強力なキックで攻撃する。
- RB**: タグチェンジ Tag ($H + P + K$)
タグマッチで、パートナーと交代する。
- Yボタン**: パンチ P
手を使って攻撃する。
- Bボタン**: キック K
足を使って攻撃する。
- Xボタン**: ガード
相手のパンチ・キックを防ぐ。
- ホールド H**: 相手のパンチ・キックを受け流して攻撃する。
 - ↖ H 上段ホールド
 - ← H 中段パンチホールド
 - H 中段キックホールド
 - ↙ H 下段ホールド
- Aボタン**: 投げ T
相手を投げて攻撃する。

[操作の表記について]	
× ボタン	H
Y ボタン	P
△ ボタン	K
○ ボタン	T
LB	$P + K$
RB	$H + P + K$
RT	$H + K$
↑↓←→△↔	矢印の方向に方向パッド／左スティックを短く入力する
↑↓←→△↔△↔	矢印の方向に方向パッド／左スティックを長く入力する
左トリガー	Ap
サイドステップ	
↑↑／↓↓	または
↑ H + P + K / ↓ H + P + K	すばやく横に回りこみ、 相手のパンチ・キックをかわす。

»» ゲームの始め方

メインメニュー

タイトル画面で START ボタンを押すとメインメニューが表示されます。
PLAYSTYLE SELECT で演出のタイプを設定します。

STORY	さまざまなキャラクターを操作しながら物語を進めます。	ONLINE EXTRA LEADERBOARDS ACHIEVEMENTS	ネットワークに接続し、世界中のひとたちと対戦します。
	初めから 最初から物語を始めます。		リプレイやムービーの鑑賞などをします。
	続きから セーブしたところから再開します。		ONLINEのランキングを確認します。
	タイムチャートを表示する プレイするエピソードを選びます。		実績を確認します。
FIGHTING	コンピュータかプレイヤーと対戦します。		ゲームのさまざまな設定をしたり、インゲームマニュアルを確認したりします。
	VERSUS キャラクターとステージを選んで対戦します。	HOW TO PLAY	インゲームマニュアルで、アクションの詳細を確認します。
	ARCADE コンピュータと対戦してポイントを競います。	GAME SETTING	カメラや画面など、ゲームの設定をします。
	TIME ATTACK コンピュータと対戦してクリア時間を競います。	CONTROL SETTING	操作やサイドステップの設定をします。
	SURVIVAL 体力がなくなるまでコンピュータと対戦します。	HELP & OPTIONS SCREEN SETTING	画面の明るさなどを設定します。
	TEAM BATTLE 最大7キャラクターを選んでチームを編成し、対戦します。	SOUND SETTING	BGMや効果音、ボイスの音量を設定します。
	技やコンボの練習や研究をして、強くなるためのモードです。	ONLINE SETTING	ONLINEの「LOBBY MATCH」などで表示されるメインキャラクターや、Facebookの公開を設定します。
TRAINING	FREE TRAINING さまざまな設定で練習します。	LANGUAGE	画面表示やボイスの言語を設定します。
	COMMAND TRAINING 表示される技のコマンドを入力し、技の出し方を練習します。	BGM PLUS	対戦中のBGMを設定します。使用キャラクターか選択ステージのものを選べます
	TUTORIAL 上達のためのミッションを実戦形式で練習します。	Xbox Games Store	Xbox Games Storeに接続します。
	COMBO CHALLENGE キャラクターの代表的な技やコンボを練習します。		

※FIGHTINGでは、対戦前に、キャラクター1人で戦うシングルマッチか、キャラクター2人で戦うタッグマッチかを選びます(TEAM BATTLEはシングルのみ)。

KASUMI

3



MARIE ROSE

セーブとロード

ゲームデータは、対戦後や、ゲームの設定を変えた後などにオートセーブされます。ゲームを始めると、自動でロードされます。
※セーブには400KB以上の空きが必要です。

STORYの遊び方

1 ゲームを進めていくと、キャラクターのチャプター（章）が選べるようになります。チャプターのキャラクターを操作してストーリーを進めます。タイムチャートの縦は時間軸、横はどのキャラクターのエピソードかを表します。



2 対戦に勝利すると、物語を進められます。ムービー・対戦中に START ボタンを押すとメニューが表示されます。途中で対戦をやめると、再開時は直前の対戦に勝利した後から始まります。



»» ダウンロードコンテンツ

ダウンロードコンテンツの購入は、Xbox Games Storeで行えます。接続にはXbox LIVEのアカウントとブロードバンドネットワーク回線が必要です。

»» 画面の見方

体力ゲージ

キャラクターの体力です。相手の攻撃を受けると減り、0になるとKOされます。50%未満になると赤枠が表示され、パワーブロー や パワーランチャーを出せるようになります。

相手の攻撃によるダメージは赤く表示されます。
ダメージの分だけ体力が減ります。



ラウンドカウント

相手をKOすると1ラウンド勝利となり、1つ点灯します。すべて点灯したほうが勝ちです。

タイム

対戦の残り時間です。0になるとタイムアウトとなり、体力ゲージの多いほうが1ラウンド勝利となります。

状態表示

コンボ数やカウンターなど、キャラクターの状態を表示します。

CRITICAL STUN

クリティカル スタン

特定の打撃がヒットしてよろけた状態。ホールドのみできる。よろけ中に投げられることはない。

CRITICAL STUN

クリティカル スタン

この状態でクリティカルバースト技がヒットすると、「クリティカルバースト」になる。

CRITICAL HIT

クリティカル ヒット

特定の打撃がヒットした状態。相手はクリティカルスタンになる。

TECH ROLL

テック ロール

ダウン直前に受身を取った状態。

CLOSE HIT!

クローズ ヒット

至近距離で特定の打撃がヒットした状態。ダメージが増加する。

COUNTER STRIKE

カウンター 打撃

相手の打撃の出始めに打撃がヒットした状態。

HI COUNTER STRIKE

ハイカウンター 打撃

相手の投げの出始めに、打撃がヒットした状態。

COUNTER HOLD

カウンター ホールド

相手の打撃を引き付けてホールドした状態。

HI COUNTER HOLD

ハイカウンター ホールド

表示中、特定のコマンドでコンボホールドができる。

COMBO HOLD

コンボ ホールド

投げ動作中の相手を投げた状態。

COUNTER THROW

カウンター 投げ

ホールドを出した相手を投げた状態。

HI COUNTER THROW

ハイカウンター 投げ

表示中、特定のコマンドで、コンボ投げ（または投げ抜け）ができる。

COUNTER THROW

コンボ 投げ

ガードもホールドもできない行動不能状態。

CRITICAL BURST!

クリティカル バースト

パワーブロー技がヒットした状態。

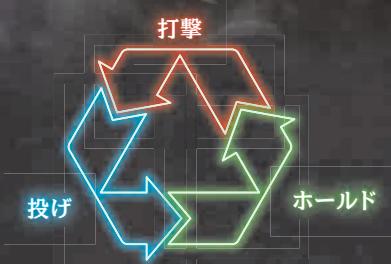
※STARTボタンで表示されるメニューから「画面表示物の設定」を選択すると、デジタルインストなどを表示できます。

操作の表記
→ pg.6

技の属性
→ pg.7

アクション詳細
→ pg.8-14

»» 3すくみについて



対戦では、打撃(パンチ・キック)・投げ・ホールドが3すくみになっています。
打撃は投げに、投げはホールドに、ホールドは打撃に勝つという性質があります。



操作の表記について

本解説書や、ゲーム内のデジタルインスト・コマンドリストでは、以下のように記号を使って操作を表記しています。

※表記はキャラクターが右向き時のものです。左向き時は操作が逆になります。

※操作は、A TYPEのものです。コントローラのボタンの割り当てなどは「OPTION」の「CONTROL SETTING」の「コントローラ設定」で変更できます。

H <small>×ボタン</small>	P <small>+ K</small>	<small>LB</small>
P <small>Yボタン</small>	H <small>+ K</small>	<small>RT 右トリガー</small>
K <small>Bボタン</small>	H <small>+ P + K</small>	<small>RB</small>
T <small>Aボタン</small>	▽(P)etc.	ボタンを長押しする



矢印の方向に方向パッド／左スティックを短く入力する



矢印の方向に方向パッド／左スティックを長く入力する



LT 左トリガー



画面の見方
→ pg.5

技の属性
→ pg.7

アクション詳細
→ pg.8-14

技の属性

上段



立ちガード・しゃがみ状態で防がれるものの、出の早い技がそろっています。本解説書・デジタルインストでは、のように表記しています。

中段



しゃがみ状態に有効な技です。本解説書・デジタルインストでは、のように表記しています。

下段



出は遅いものの、立ちガードでは防げない技です。本解説書・デジタルインストでは、のように表記しています。

» デジタルインスト

画面下のデジタルインスト（技のリスト）では、入力した技に関連する技を自動で表示します。また、入力した技は明るく表示されます。

対戦中にSTARTボタンで表示されるメニューで「画面表示物の設定」を選ぶと、デジタルインストを表示するかどうかを設定できます。

特殊行動

オフェンシブホールド

クリティカルバースト技

パワーブロー技

パワーランチャー技

上段属性

中段属性

下段属性



左スティックを押すと、表示中のデジタルインストがロックされます。

画面の見方
→ pg.5

操作の表記
→ pg.6

アクション詳細
→ pg.8-14

クリティカル
→ pg.12

パワーブロー、パワーランチャー
→ pg.14



»» アクション詳細

走る



キャラクターを走らせます。

サイドステップ

↑↑ / ↓ or
↑ H + P + K / ↓ H + P + K



横にすばやく動いて攻撃をかわします(かわせない攻撃もあります)。サイドステップ中に打撃・投げを受けるとカウンターになります。操作はOPTIONで変更できます。

打撃



手を使った打撃です。方向パッド／左スティックと組み合わせてさまざまな技を出せます。投げに勝ち、ガードで防がれます。

打撃



足を使った打撃です。方向パッド／左スティックと組み合わせてさまざまな技を出せます。投げに勝ち、ガードで防がれます。

ガード

●立ちガード

← or H



上・中段の打撃を防げます。上段投げは防げません。

●しゃがみガード

↙ or ↓ H



下段の打撃を防げます。下段投げは防げません。

投げ

●上段投げ

T



立ち状態・移動・立ちガード中の相手を投げて攻撃します。打撃に負けます。

方向パッド／左スティックと組み合わせると、より威力の高い投げ技を出せます。

●下段投げ

↓ T



しゃがみ状態・しゃがみ移動・しゃがみガード中の相手を投げて攻撃します。打撃に負けます。

●投げ抜け

T



通常投げ T は投げられた瞬間に T で投げを回避できます。

●コンボ投げ

追加操作



複数の投げがつながる投げです。
COMBO THROW 表示中、追加操作を入力します。
このとき、投げられている側はタイミングよく T を押すと、投げ抜けできることがあります。

ホールド



相手の攻撃を受け流して反撃します。同じ属性の打撃に勝ち、投げに負けます。
表示中、追加操作を入力すると、コンボホールドとなるホールドもあります。
このとき、ホールドされている側はタイミングよく **H** または **T** を押すと、ホールド抜けできます。

※特殊なホールドを持つキャラクターもいます。

●上段ホールド

上段打撃に対して ↗ **H**

●下段ホールド

下段打撃に対して ↘ **H**

●中段パンチホールド

中段パンチに対して ← **H**

●中段キックホールド

中段キックに対して → **H**



相手の打撃を引きつけてホールドを出すと、カウンターまたはハイカウンターとなり、ダメージが大きくなります。

オフェンシブホールド (OH)



投げのように自分からつかみかかる
ホールド、オフェンシブホールド (OH)
を持つキャラクターがいます。
OH中に打撃を受けても、ハイカウン
ター打撃にはなりません。相手のホ
ールドまたはOH動作中にOHで投げ
ると、カウンターホールド扱いとなります。

ダウン攻撃

●大ダウン攻撃

↑ P + K



ダウンした相手に追い討ちをかけます。

●小ダウン攻撃

↓ P / ↓ K



ダウンした相手に追い討ちをかけます。
操作はキャラクターによって異なります。

受け身

ダウン寸前に H / P / K



受け身を取るとダウンしてもすぐに立ち上がれます。

また、方向パッド／左スティックを同時に入力すると、入力した方向に立ち上がります。

起き上がりキック

●中段起き上がりキック

K



受け身を取らずにダウンすると、H / P / Kで起き上がれます。起き上がり中に中段キックを出せます。

●下段起き上がりキック

↓ K



起き上がり中に下段キックを出せます。



クリティカル



特定の打撃が当たると、クリティカルスタン(よろけ状態)となりホールドしかできなくなります。

※方向パッドを素早く動かすと、よろけ時間を短縮することができます。

※ホールドできない強力なクリティカルスタンもあります。

クリティカルバースト

クリティカルバーストになると一定時間行動不能状態になります。



クリティカル技で相手をクリティカルスタンに。



状態表示が赤くなったらクリティカルバースト技を決めよう。



さらに攻め、クリティカル状態を継続させながら体力ゲージの白い部分を減らしていく。



相手がクリティカルバーストになつたらパワーブローのチャンス!



カウンター



相手の攻撃動作中に攻撃を当てるとカウンターとなり、通常の1.25倍のダメージを与えられます。

カウンター打撃

相手の打撃動作・サイドステップ中などに打撃を当てた状態。クリティカルスタンになりやすい。

カウンター投げ

相手の投げ動作中に投げた状態。

カウンターホールド

打撃を引きつけてホールドした状態。

ハイカウンター



特定の状況で攻撃を当てるとハイカウンターとなり、通常の1.5倍のダメージを与えられます。

ハイカウンター打撃

相手の投げ動作中に打撃を当てた状態。

ハイカウンター投げ

相手のホールド中に投げた状態。

ハイカウンターホールド

打撃を限界まで引きつけてホールドした状態。

崖っぷちデンジャー

P / K / T (攻撃側)
H / T (防御側)



落下時に崖っぷちにつかまつた相手を、打撃 **P / K** か投げ **T** で追撃できます(攻撃側)。相手(防御側)は、ガード **H** か投げ抜け **T** かを選びます。

打撃は投げ抜けに、投げはガードに勝ちます。攻撃側が勝つとダメージを与えられます。防御側が勝つと、ダメージを最小限に抑えて落下できます。

パワーブロー

※ 操作はキャラクターごとに異なります



体力が50%未満のときに発動できる「パワーブロー」を当てると大ダメージを与えられます。

パワーブロー中に方向パッド／左スティックで、吹き飛ばす方向を決められます。

特定のデンジャー（ステージの仕掛け）と組み合わせるとスペシャルパワーブローとなりさらにダメージが大きくなります。

パワーブロー／パワーランチャーは、1ラウンド中にどちらか1回のみ出せます（相手に当たらなかった場合は、何度でも技を出せます）。

タッグパワーブロー



タッグマッチでは、2人とも体力が50%未満のときに「パワーブロー」を当て、さらにパワーブロー中に **TaD (H + P + K)** を押すと、タッグパワーブローを発動できます。タッグパワーブローは通常のパワーブローよりも威力が大きくなります。

パワーランチャー

※ 操作はキャラクターごとに異なります



体力が50%未満のときに発動できる「パワーランチャー」を当てると、ダメージを与えながら相手を高く浮かせられ、連続してコンボを繋げるチャンスとなります。

パワーブロー／パワーランチャーは、1ラウンド中にどちらか1回のみ出せます（相手に当たらなかった場合は、何度でも技を出せます）。

» リプレイデータの保存について

対戦した後に「リプレイを保存する」を選択すると、リプレイデータが保存されます。保存されたリプレイデータは「EXTRA」の「WATCH」の「REPLAY」で鑑賞できます。リプレイ鑑賞中は **Xボタン** で写真撮影モードを楽しめます。

なお、Xbox 360本体の空き容量によってはリプレイデータが最後まで保存されない場合もあります。

また、対戦中「コントローラー設定」を変更すると、リプレイデータはその時点までしか保存できません。ご注意ください。

»» タッグマッチの操作

タッグマッチでは、キャラクター2人対2人のタッグマッチを楽しめます。
プレイヤーは最大4人まで参加できます。

タッグチェンジ

Tag (H + P + K)

キャラクターを交代させます。下がったキャラクターは体力ゲージの赤い部分が少しづつ回復します。
相手のダウン中、↑Tag (H + P + K) で、交代したキャラクターがダウン攻撃を出しながら登場する「ダウンアタックチェンジ」を出します。
また、←Tag (H + P + K) で、交代しながらクリティカルバースト技で攻撃する「バーストチェンジ」を出せます。

タッグコンボ

キャラクターのコンボに合わせてタイミングよくタッグチェンジすると、通常よりも素早く交代でき、さらにコンボをつなげられます。
敵がタッグの場合、コンボを途切れさせてしまうとタッグチェンジされることもあるので、コンボをつなげて敵を逃がさないようにしましょう。

タッグ投げ

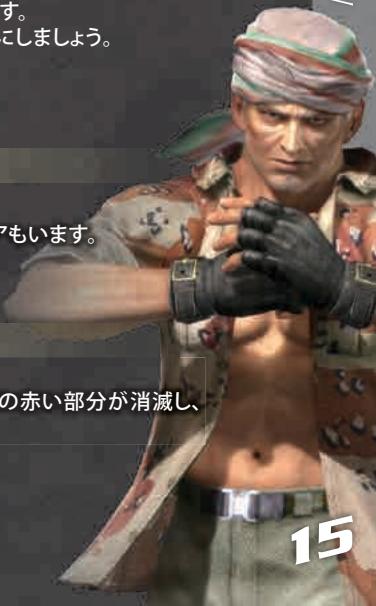
→→Tag (H + P + K)

タッグ投げを出せます。
タッグ投げの種類はキャラクターの組み合わせにより異なります。専用のタッグ投げを持つペアもいます。

フォースアウトチェンジ

↙Tag (H + P + K)

キャラクターを交代させながら、相手を吹き飛ばす技を出します。
当たると相手のキャラクターを交代させられます。吹き飛ばされたキャラクターは体力ゲージの赤い部分が消滅し、一定時間タッグチェンジなどで交代できません。



»» オンライン

インターネットに接続して、他のプレイヤーと対戦します。

グレード・CP

グレードとは、プレイヤーの強さを表す段位です。グレードポイントを基準に判定され、初めてオンラインプレイに参加したときはLRとなります。グレードポイントは「RANK MATCH」の対戦に勝つと増え、負けると減ります。相手のグレードが自分よりも高いほど、得られるポイントが多くなります。CP（キャラクターポイント）は、キャラクター別の強さ・熟練度を表します。キャラクターポイントもグレードポイントと同様に、「RANK MATCH」の勝敗で変動します。

プライズファイター

「RANK MATCH」での連勝が一定数を超えたプレイヤーはブロンズファイターになります。さらに連勝を続けるとシルバーファイター、ゴールドファイター…とランクアップしていきます。プライズファイターを倒すと、通常より多くグレードポイントが増えます。また、プライズファイターになつたプレイヤーは連勝を続けると、増えるグレードポイントにボーナスがつきます。



挑戦状

「VERSUS」「ARCADE」「FREE TRAINING」で挑戦状を受ける設定にすると、プレイ中に自動で相手を検索します。

相手が見つかると画面にアイコンが表示され、BACKボタンを押すと対戦できます。勝敗によってグレードが変動します。



相手が見つかるとアイコンが表示される



挑戦を受ける



挑戦する

RANK MATCH

グレードを指定して相手を探します。勝敗によってグレードが変動します。
対戦形式を「シングル」と「タッグ」から選べます。

LOBBY MATCH

最大16人で、さまざまなルールを決めて対戦します。

● サーチ

相手がいるエリア(国・地域)・相手の強さ(グレード)・対戦ルール・対戦形式(シングルかタッグか)・ラウンド数を決め、相手を探します。

● クリエイト

ラウンド数・相手の強さ(グレード)・対戦ルール・対戦形式(シングルかタッグか)・制限時間・最大体力・参加人数などを決め、ルームを作成して対戦相手を待ちます。

● 対戦ルール

勝ち残り	対戦に勝った者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
負け残り	対戦に負けた者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
トーナメント	トーナメント形式で対戦し、勝者を決めます。
組み手	1人のプレイヤーを相手に、残りメンバーがそれぞれ対戦します。
オンライン道場	プレイヤー同士でじっくり練習します。体力が回復します。BACKボタンでさまざまな機能を利用できます。

LEADERBOARDS



さまざまなランキングを閲覧します。■が表示されているプレイヤーのリプレイをダウンロードできます。リプレイのアップロードは「EXTRA」の「WATCH」の「REPLAY」からできます。

● ロビー画面

プレイヤー同士でペアを組んでタッグマッチもできます。Yボタンを押して表示されるメニューでペアを組めます。



FIGHTER LIST

登録したファイターの一覧です。